GRAND JEU POUR LES 10/15 ANS

l'archipel de PACHA MAMA

LES OLYMPIADES DES DROITS FONDAMENTAUX

CCFD TERRE SOLIDAIRE

SOMMAIRE

- Objectifs pédagogiques P. 3
- Déroulement du jeu P 4
- 5 Iles P 5, 7, 9, 11, 13
- Epreuve SANTE P 15
- Epreuve TRAVAIL P 16
- Epreuve LOGEMENT P 17
- Epreuve EDUCATION P 18
- Epreuve ALIMENTATION P 19
- Debriefing / Reflexion P 20
- LE + ANIMATEUR P 21
- DIGNES P 22
- « Agir au CCFD » P 23

MERCI...

CONCEPTION DU JEU : Antony Moine, Marc Pourroy, Violaine Gaudin, Elise Bancon, Romain Legouis, Océane Peltriaux, Florence Arnaud
COORDINATEUR PROJET : Pascal Jeanne
ILLUSTRATIONS : © Adrien Fournier
CRÉATION GRAPHIQUE : © www.entrez-sans-frapper.com
DIRECTEUR DE LA PUBLICATION : Bernard Pinaud
RESPONSABLE DES PRODUCTIONS : Emmanuel Cauchois
SECRÉTAIRE D'ÉDITION : Kouté Gnoyéré
IMPRESSION : Chauveau-Indica. Impression sur papier PEFC, issu de forêts gérées durablement.
DÉPÔT LÉGAL : septembre 2010
RÉFÉRENCE : 511 14 10
CCFD-Terre Solidaire, 4 rue Jean-Lantier, 75001 Paris.
Tél. 01 44 82 80 00 - Site internet : ccfd-terresolidaire.org

MODE D'EMPLOI PAGES POUR L'ANIMATEUR DU JEU :

4 pages pédagogiques

5 fiches épreuves

x1

Pour aller + loin

MODE D'EMPLOI MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE :

x1

5 fiches équipes

x8

Dignes

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- DECOUVRIR 5 DROITS HUMAINS FONDAMENTAUX.
- EXPERIMENTER LES EFFETS DE L'ABSENCE D'UN DE CES DROITS.
- COMPRENDRE QUE C'EST L'ENSEMBLE DE CES DROITS QUI PERMET DE VIVRE DIGNEMENT.

BUT DU JEU

À travers 5 épreuves en équipes, gagner des points, des dignes, qui symbolisent la dignité.

PUBLIC

De 10 à 15 ans
15 à 40 personnes

ÉQUIPES

5 équipes

DURÉE

1 h 30

MATÉRIEL

- 5 fiches équipe *(voir mode d'emploi)*
- Un grand carton
- 6 bâches (ou morceaux de tissus larges)
- Les 75 « DIGNES » *(voir mode d'emploi)*
- De quoi faire 5 parcours d'obstacles
- 10 grands récipients (seaux)
- 5 verres en plastique, dont un plus grand et un plus petit
- Grandes feuilles de papier
- 5 marqueurs + 5 paires de ciseaux + 5 stylos + colle + scotch

ESPACE

Il faut un espace assez grand. Le plein air est tout indiqué.

HISTOIRE

Tous les 4 ans, 5 peuples de L'archipel de **PACHA MAMA** se retrouvent et s'affrontent dans des épreuves mettant en valeur leur force et leur intelligence.
Ces peuples sont originaires d'îles isolées et se sont développés de façon différente.

Grâce à cette grande rencontre qui a lieu tous les 4 ans, les représentants de ces 5 peuples veulent gagner un maximum de dignes et ainsi favoriser le développement de leur île et permettre à chacun de vivre DIGNEment.

REMARQUES

- Les équipes devront toujours présenter, à chaque épreuve, un nombre égal de participants. Pour cela, faire jouer, si besoin, plusieurs fois certains joueurs ; ou chaque équipe choisit plusieurs « champions » qui concourent au nom de l'équipe (veiller à ce que tout le monde participe).
- Chaque peuple possède un atout et un handicap.
- L'atout « COUP DE POUCE » est utile sur une épreuve, le handicap « FREIN » s'applique à toutes les épreuves.
- L'animateur du jeu pourra construire un grand « panneau des scores » sur lequel il inscrira le nom des équipes et où il pourra fixer les dignes gagnées par chaque peuple au cours des différentes épreuves.

DÉROULEMENT DU JEU

MISE EN ÉQUIPES

La mise en équipes se fait après avoir présenté le contexte et annoncer le but du jeu.
Organiser les participants en 5 équipes équilibrées.
Distribuer une fiche « peuple » à chacune.
Laisser les équipes se les approprier et se créer une identité en imaginant un chant ou un « Hakka » (une danse).
Chaque équipe devra se présenter aux autres au cours de la cérémonie d'ouverture.
On peut remettre à chaque équipe un visuel particulier, brassard, foulard de couleur pour faciliter la distinction entre équipes.
Les animateurs passent d'équipe en équipe pour les aider à comprendre les explications et bâtir leurs chant et Hakka.

CÉRÉMONIE D'OUVERTURE

Chaque équipe présente son nom aux autres et fait son chant, cri et/ou danse. Les équipes pourront le répéter au début de chaque épreuve, histoire de s'auto-encourager.

ÉPREUVES (Voir pages de 15 à 19)

Chaque équipe (chaque peuple) acquiert de 5 à 1 digne en fonction de son niveau de réussite dans chaque épreuve.
Le gagnant de l'épreuve obtient 5 dignes (pas d'égalité).
Le perdant gagne 1 digne.
La 2e équipe : 4 dignes.
La 3e : 3 dignes.
La 4e : 2 dignes.
On se débrouille pour organiser des épreuves qui permettent à chaque équipe de gagner des dignes en fonction de son Coup de pouce, afin de bien marquer son importance. Par contre, il n'y a pas de règle concernant l'équipe perdante : l'équipe avec le Frein de l'épreuve peut s'avérer organisée et débrouillarde et ne pas perdre.
À noter que les épreuves ont un ordre prédéfini :
1/ La course-relais, 2/ La machine humaine, 3/ La bâche pliée, 4/ Le déchiffrage-codes, 5/ Le relais-point d'eau.
À cause des Coups de pouce et de Freins, chaque équipe sera, à un moment donné, avantagée ou désavantagée. Cela pourrait susciter des réactions du type « c'est pas juste ! » ... C'est un des buts recherché ! L'animateur doit seulement préciser aux équipes qu'ils vont pouvoir en discuter en fin de jeu, et pourra alors s'intéresser à leur ressenti.

RÉSULTATS DU JEU

Réunir toutes les équipes et annoncer les résultats : c'est le cumul des dignes gagnées à chaque épreuve qui permet de remporter le jeu.

DÉBRIEFING (Voir page 20)

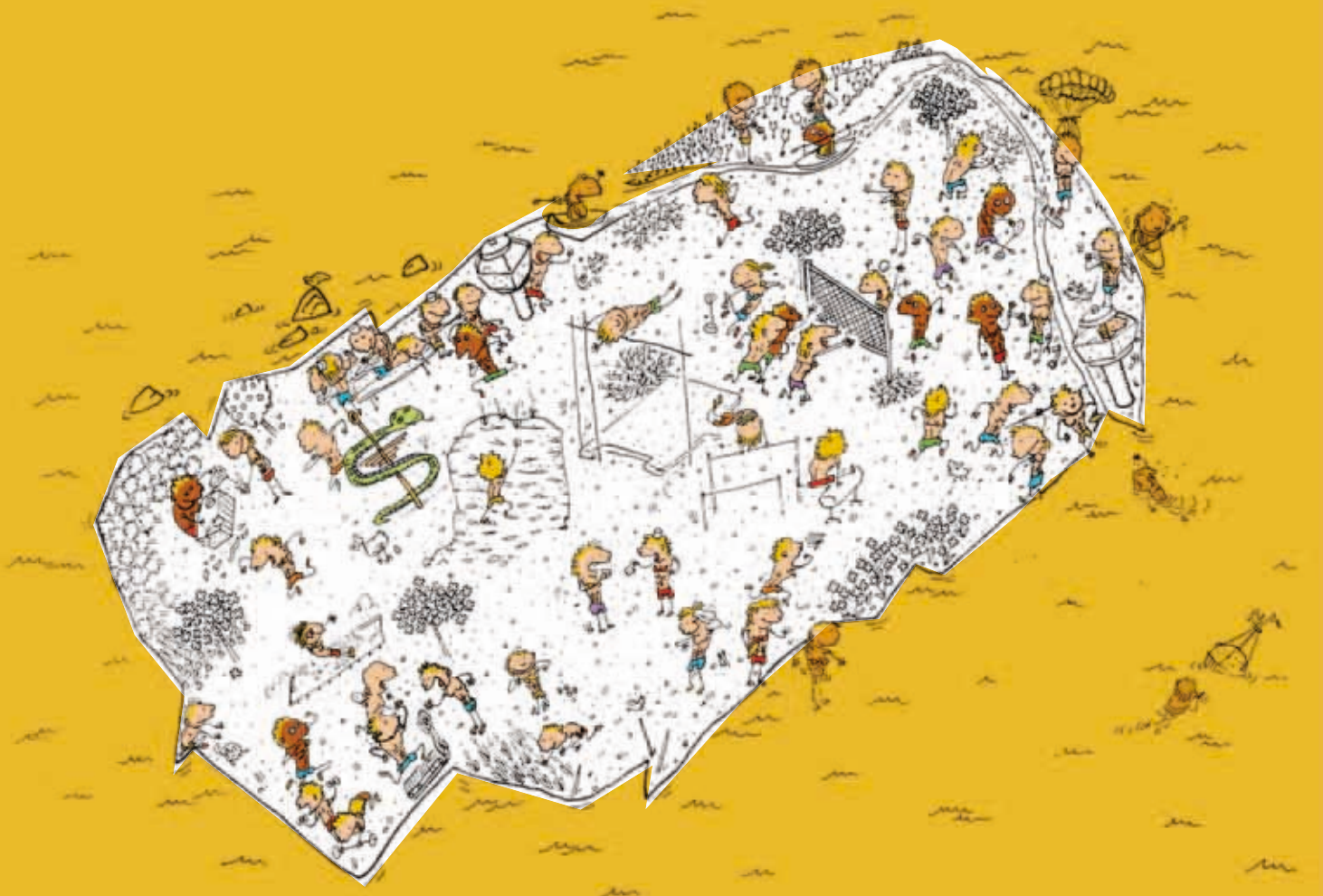
MEMO DES EQUIPES POUR L'ANIMATEUR

NOM DE L'ÉQUIPE	COUP DE POUCE		FREIN	
LES VITALITUS	Santé	Performant au niveau sportif, ils bénéficient d'un avantage sur le parcours d'obstacles.	Éducation	Ils ne savent pas déchiffrer les codes.
LES RASSASIORS	Alimentation	Ils bénéficient d'un contenant plus gros pour l'épreuve « Alimentation »	Logement	Ils portent tout au long des épreuves un grand carton (même pendant les relais).
LES ACTIVOS	Travail	Très organisés, leur rythme de machine ralentit alors que les autres équipes accélèrent jusqu'à se dérégler.	Santé	Handicapés, ils vivent toutes les épreuves avec une des deux mains dans la poche.
LES COCOONÈRES	Logement	Ils ont un morceau de tissu à déplier qu'ils peuvent utiliser pendant l'épreuve « Logement » qui correspond à une extension de leur habitation.	Travail	Ils démarrent systématiquement les épreuves avec 30 secondes de retard par rapport aux autres.
LES SCRIBIENS	Éducation	Ils ont la clé pour déchiffrer le code de l'épreuve « Éducation ».	Alimentation	Ils sont d'une grande faiblesse, due à leur alimentation. Ils doivent se reposer souvent.

Ile de VITAL

Tous les 4 ans, 5 peuples de l'archipel de **PACHA MAMA**
se retrouvent et s'affrontent dans des épreuves
mettant en valeur leur force et leur intelligence.

Ces peuples sont originaires d'îles isolées et se sont développés
de façon différente. Grâce à cette grande rencontre qui a lieu tous les 4 ans,
les représentants de ces 5 peuples veulent gagner un maximum de dignes
et ainsi favoriser le développement de leur île
pour permettre à chacun de vivre DIGNEment.



FICHE ÉQUIPE

LES VITALITUS

Vous avez une très bonne santé
et maîtrisez l'art de la guérison.
Par contre, chez vous,
tout se fait par tradition orale
car vous ne savez pas lire.

: Vous êtes performants au niveau sportif.
Tout semble plus facile pour vous
dans les épreuves physiques.

: Vous ne savez pas
déchiffrer les codes.

Ile de RASSAS

Tous les 4 ans, 5 peuples de l'archipel de **PACHA MAMA**
se retrouvent et s'affrontent dans des épreuves
mettant en valeur leur force et leur intelligence.

Ces peuples sont originaires d'îles isolées et se sont développés
de façon différente. Grâce à cette grande rencontre qui a lieu tous les 4 ans,
les représentants de ces 5 peuples veulent gagner un maximum de dignes
et ainsi favoriser le développement de leur île
pour permettre à chacun de vivre DIGNEment.

FICHE ÉQUIPE

LES RASSASIORS

Excellents agriculteurs et pêcheurs, vous savez parfaitement exploiter les ressources de la terre et de la mer pour vous nourrir.
Mais vous ne prenez pas le temps de bien vous installer.
Vous n'avez pas de maison et dormez où vous pouvez.

: Vous bénéficiez d'un réservoir important pour l'accès à l'eau.

: Vous devez toujours porter avec vous le carton qui est votre maison.

Ile d' ACTIV

Tous les 4 ans, 5 peuples de l'archipel de **PACHA MAMA**
se retrouvent et s'affrontent dans des épreuves
mettant en valeur leur force et leur intelligence.

Ces peuples sont originaires d'îles isolées et se sont développés
de façon différente. Grâce à cette grande rencontre qui a lieu tous les 4 ans,
les représentants de ces 5 peuples veulent gagner un maximum de dignes
et ainsi favoriser le développement de leur île
pour permettre à chacun de vivre DIGNEment.

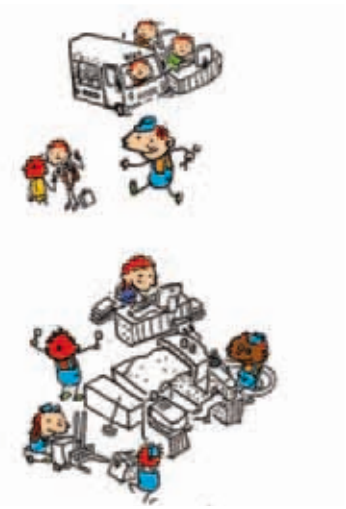
FICHE ÉQUIPE

LES ACTIVOS

Comme votre nom l'indique,
vous êtes actifs et efficaces.
Vous êtes très bien organisés entre vous
et savez utiliser les nouvelles technologies.
En revanche, vous êtes très handicapés
par votre mauvaise santé car vous ne maîtrisez pas
l'art de la guérison.

: Votre rythme est aménagé.

: Vous devez toujours garder
la main gauche dans votre poche.



Ile de COCOON

Tous les 4 ans, 5 peuples de l'archipel de PACHA MAMA
se retrouvent et s'affrontent dans des épreuves
mettant en valeur leur force et leur intelligence.

Ces peuples sont originaires d'îles isolées et se sont développés
de façon différente. Grâce à cette grande rencontre qui a lieu tous les 4 ans,
les représentants de ces 5 peuples veulent gagner un maximum de dignes
et ainsi favoriser le développement de leur île
pour permettre à chacun de vivre DIGNEment.

FICHE ÉQUIPE

LES COCOONÈBES

Vous êtes des architectes nés.
Vos maisons ont toujours l'air plus grandes
à l'intérieur qu'à l'extérieur.
En revanche, vous êtes très isolés et sortez peu.
Vous êtes sans activité et mal organisés entre vous.

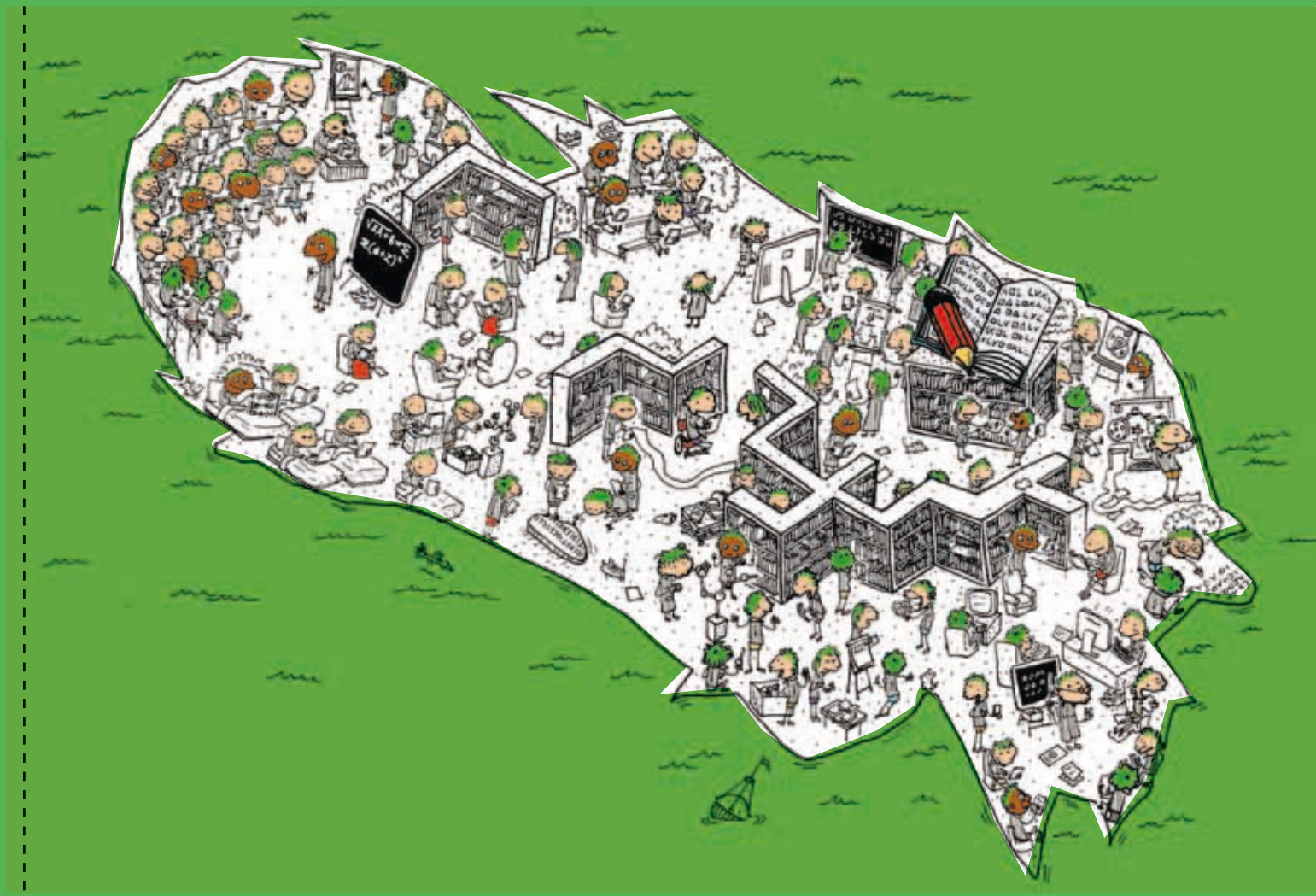
: Vous disposez d'un morceau de bâche ou de tissu qui est une extension de votre maison.

: Vous démarrez les épreuves toujours avec 30 secondes de retard parce que vous êtes exclus des réseaux d'information et vous possédez des outils de travail de moindre qualité/performance.

Ile de SCRIB

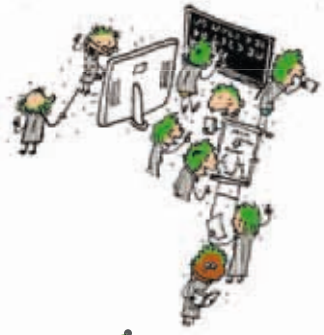
Tous les 4 ans, 5 peuples de l'archipel de **PACHA MAMA**
se retrouvent et s'affrontent dans des épreuves
mettant en valeur leur force et leur intelligence.

Ces peuples sont originaires d'îles isolées et se sont développés
de façon différente. Grâce à cette grande rencontre qui a lieu tous les 4 ans,
les représentants de ces 5 peuples veulent gagner un maximum de dignes
et ainsi favoriser le développement de leur île
pour permettre à chacun de vivre DIGNEment.



FICHE ÉQUIPE

LES SCRIBIENS



Vous êtes des savants, qui manient les lettres
et les nombres depuis la nuit des temps et même
les écritures mystérieuses n'ont pas de secret pour vous.
En revanche, vous ne savez pas utiliser les ressources naturelles
pour vous nourrir et avez donc une alimentation très pauvre.

: Vous savez déchiffrer un code.

: Vous êtes d'une grande faiblesse
due à votre mauvaise alimentation.
Vous devez vous reposer souvent.

EPREUVE SANTE
LA COURSE-RELAIS

PRÉPARATION

Installer dans l'espace 4 parcours identiques, type parcours d'obstacle, + 1 parcours plus facile pour les Vitalitus.

DÉROULEMENT

Le message distribué aux équipes, l'animateur veille à ce qu'elles aient bien intégré les consignes ainsi que leur éventuel Frein ou Coup de pouce.
De même pour les épreuves suivantes.

LES VITALITUS

« Effectuez ce relais le plus rapidement possible. Personne ne démarre sans que l'équipier précédent ne lui ait tapé dans la main alors qu'il se trouve derrière la ligne de départ. L'arbitre fera recommencer le sportif en cas de manquement à cette règle. »

LES RASSASIORS

« Effectuez ce relais le plus rapidement possible. Personne ne démarre sans que l'équipier précédent ne lui ait tapé dans la main alors qu'il se trouve derrière la ligne de départ. L'arbitre fera recommencer le sportif en cas de manquement à cette règle. Pour toutes les épreuves, vous devez concourir en transportant votre carton. »

LES ACTIVOS

« Effectuez ce relais le plus rapidement possible. Personne ne démarre sans que l'équipier précédent ne lui ait tapé dans la main alors qu'il se trouve derrière la ligne de départ. L'arbitre fera recommencer le sportif en cas de manquement à cette règle. N'oubliez pas que votre main gauche reste dans votre poche pour toutes les épreuves. »

LES COCOONÈBES

« Effectuez ce relais le plus rapidement possible. Personne ne démarre sans que l'équipier précédent ne lui ait tapé dans la main alors qu'il se trouve derrière la ligne de départ. L'arbitre fera recommencer le sportif en cas de manquement à cette règle. Ne démarrez pas au top, l'arbitre vous dira quand démarrer, il en sera de même pour toutes les épreuves. »

LES SCRIBIENS

« Effectuez ce relais le plus rapidement possible. Personne ne démarre sans que l'équipier précédent ne lui ait tapé dans la main alors qu'il se trouve derrière la ligne de départ. L'arbitre fera recommencer le sportif en cas de manquement à cette règle. Vous devez démarrer assis et vous asseoir brièvement en milieu de parcours. Pour toutes les épreuves, vous devrez vous asseoir pour vous reposer. »

EPREUVE TRAVAIL

LA MACHINE-HUMAINE

PRÉPARATION

L'espace doit être dégagé.
Les équipes alignées les unes à côté des autres.
Message distribué à chaque équipe.

RAPPEL AUX ÉQUIPES

« Suivez les consignes de l'arbitre en n'oubliant pas les spécificités d'équipe. »

DÉROULEMENT

L'animateur aide les équipes à imaginer une machine humaine. Pour cela, il fait un geste + un son.
Exemple : il agite les 2 bras de haut en bas et dit « tic tac tic tac... ». Une fois que les équipes ont bien compris le principe (1 geste + 1 son par personne), elles imaginent leur propre machine et s'entrainent un peu.
Quand tout le monde est prêt, il met les machines en marche. Lorsque les machines fonctionnent, encourager les Activos... en leur disant que leur machine est très efficace et en leur faisant ralentir le rythme.
Par contre, faire accélérer les autres équipes jusqu'à ce que le rythme se casse. Attribuer le meilleur score aux Activos. Attribution au feeling pour les autres.

LES VITALITUS

Chaque équipe va devoir construire une « machine humaine » qui sert à transformer du blé en farine. Cette machine humaine est constituée de tous les membres de l'équipe.
Chaque membre de l'équipe doit être un rouage de cette machine. Chaque rouage de la machine est constitué d'un geste et d'un bruitage. Vous avez 3 minutes pour imaginer une machine.
Au top de l'arbitre vous démarrez votre machine.

LES RASSASIORS

Chaque équipe va devoir construire une « machine humaine » qui sert à transformer du blé en farine. Cette machine humaine est constituée de tous les membres de l'équipe.
Chaque membre de l'équipe doit être un rouage de cette machine. Chaque rouage de la machine est constitué d'un geste et d'un bruitage. Vous avez 3 minutes pour imaginer une machine.
Au top de l'arbitre vous démarrez votre machine. N'oubliez pas votre carton.

LES ACTIVOS

Chaque équipe va devoir construire une « machine humaine » qui sert à transformer du blé en farine. Cette machine humaine est constituée de tous les membres de l'équipe.
Chaque membre de l'équipe doit être un rouage de cette machine. Chaque rouage de la machine est constitué d'un geste et d'un bruitage. Vous avez 3 minutes pour imaginer une machine.
Au top de l'arbitre vous démarrez votre machine. N'oubliez pas vos spécificités d'équipe.

LES COCOONÈBES

Chaque équipe va devoir construire une « machine humaine » qui sert à transformer du blé en farine. Cette machine humaine est constituée de tous les membres de l'équipe.
Chaque membre de l'équipe doit être un rouage de cette machine. Chaque rouage de la machine est constitué d'un geste et d'un bruitage. Vous avez 3 minutes pour imaginer une machine.
N'oubliez pas vos spécificités d'équipe.

LES SCRIBIENS

Chaque équipe va devoir construire une « machine humaine » qui sert à transformer du blé en farine. Cette machine humaine est constituée de tous les membres de l'équipe.
Chaque membre de l'équipe doit être un rouage de cette machine. Chaque rouage de la machine est constitué d'un geste et d'un bruitage. Vous avez 3 minutes pour imaginer une machine.
Au top de l'arbitre vous démarrez votre machine. N'oubliez pas vos spécificités d'équipe.

EPREUVE LOGEMENT

LA BACHE PLIEE

PRÉPARATION

Donner une bâche de taille égale à chaque équipe.

RAPPEL AUX ÉQUIPES

« Suivez les consignes de l'arbitre en n'oubliant pas les spécificités d'équipe. »

DÉROULEMENT

Chaque équipe s'installe sur la bâche.
Il ne faut pas qu'une partie du corps de l'un des joueurs touche le sol hors de la bâche. Quand toutes les équipes sont installées, l'animateur donne le signal pour qu'elles plient leur bâche en deux et qu'elles se réinstallent dessus... avec la même exigence que la première fois. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une seule équipe reste.
Les Rassasiors doivent garder leur carton avec eux.
Il doit toujours y avoir un Scribien assis.
Les Cocoonèbes démarrent après les autres mais ont le droit d'utiliser leur bâche supplémentaire.

LES VITALITUS

« Installez-vous tous sur la bâche. Si une partie du corps de l'un des joueurs touche le sol hors de la bâche, l'équipe a perdu. »

LES RASSASIORS

« Installez-vous tous sur la bâche. Si une partie du corps de l'un des joueurs touche le sol hors de la bâche, l'équipe a perdu. Vous devez toujours avoir votre carton avec vous. »

LES ACTIVOS

« Installez-vous tous sur la bâche. Si une partie du corps de l'un des joueurs touche le sol hors de la bâche, l'équipe a perdu. N'oubliez pas la main dans la poche. »

LES COCOONÈBES

« Installez-vous tous sur la bâche. Si une partie du corps de l'un des joueurs touche le sol hors de la bâche, l'équipe a perdu. Vous démarrez 30 secondes après les autres mais vous avez le droit d'utiliser votre bâche supplémentaire. »

LES SCRIBIENS

« Installez-vous tous sur la bâche. Si une partie du corps de l'un des joueurs touche le sol hors de la bâche, l'équipe a perdu. Il doit toujours y avoir un Scribien assis. »

EPREUVE EDUCATION
LE DECHIFFRAGE-CODES

PRÉPARATION

Donner le message secret à chaque équipe :
« BEHIGKU-JK-DU-IQYI-FQI-EK-JK-LQI-HUWKHTU-T'EK-JK-LYUDI. »
Solution : « Lorsque tu ne sais pas où tu vas, regarde d'où tu viens. »
Les Vitalitus n'ont pas d'indication, c'est l'épreuve où ils souffrent…
Les autres équipes ont une seule indication : « AVOCAT »
Les Scribiens ont la grille de décodage (code « Avocat » = « A » vaut « K »).

RAPPEL AUX ÉQUIPES

« Suivez les consignes de l'arbitre en n'oubliant pas les spécificités d'équipe. »

DÉROULEMENT

Cette épreuve pourra s'arrêter lorsque qu'une première équipe aura trouvé. L'animateur attribue ensuite les dignes en fonction de l'avancée des 4 autres équipes.
Pour les cocoonèbes, n'oubliez pas de leur donner la bandelette 30 secondes après les autres.
Les scribiens devront se reposer 20 secondes avant de commencer.

A	B	C	D	E
k	*l*	*m*	*n*	*o*
F	G	H	I	J
p	*q*	*r*	*s*	*t*
K	L	M	N	O
u	*v*	*w*	*x*	*y*
P	Q	R	S	T
z	*a*	*b*	*c*	*d*
U	V	W	X	Y
e	*f*	*g*	*h*	*i*
Z				
j				

LES VITALITUS

« BEHIGKU-JK-DU-IQYI-FQI-EK-JK-LQI-HUWKHTU-T'EK-JK-LYUDI. »

LES RASSASIORS

« BEHIGKU-JK-DU-IQYI-FQI-EK-JK-LQI-HUWKHTU-T'EK-JK-LYUDI. » Indice : « AVOCAT »

LES ACTIVOS

« BEHIGKU-JK-DU-IQYI-FQI-EK-JK-LQI-HUWKHTU-T'EK-JK-LYUDI. » Indice : « AVOCAT »

LES COCOONÈBES

« BEHIGKU-JK-DU-IQYI-FQI-EK-JK-LQI-HUWKHTU-T'EK-JK-LYUDI. » Indice : « AVOCAT »

LES SCRIBIENS

« BEHIGKU-JK-DU-IQYI-FQI-EK-JK-LQI-HUWKHTU-T'EK-JK-LYUDI. »
Demandez la grille de décodage à l'arbitre (code « Avocat » = « A » vaut « K »)
Attention, vous êtes toujours fatigués, reposez-vous 20 secondes avant de commencer.

EPREUVE ALIMENTATION
LE RELAIS-POINT D EAU

PRÉPARATION

Placer 5 seaux vides et identiques devant chaque équipe, au départ, + un récipient pour transporter l'eau.
Attention : un récipient plus gros pour les Rassasiors et un récipient plus petit pour les Cocoonèbes.
À l'autre extrémité de l'espace, placer 5 seaux remplis d'eau.

RAPPEL AUX ÉQUIPES

« Suivez les consignes de l'arbitre en n'oubliant pas les spécificités d'équipe. »

DÉROULEMENT

C'est un relais, il faut aller chercher de l'eau et revenir vers son équipe en la transportant dans des récipients.
Alors le seau vide se remplit au fur et à mesure.
Les Scribiens partent assis et doivent se rasseoir une fois en cours de route. Les Rassasiors ont un récipient plus gros mais transportent leur carton.
Les Cocoonèbes ont un récipient plus petit.
Les Activos ont toujours la main gauche dans la poche.
Sanctionner les Vitalitus qui ne respectent pas la consigne de tourner autour du seau, sans leur expliquer la raison. (L'eau peut être remplacée par du sable ou une grande quantité de bouchons mais en expliquant que cela symbolise de l'eau que les équipes vont chercher au puits).

LES VITALITUS

« Avant de renverser l'eau dans le seau à votre retour, vs dvz fr trs sr vs-mm, trs vt. »

LES RASSASIORS

« Avant de renverser l'eau dans le seau à votre retour, vous devez faire 3 tours sur vous-même, très vite. »
Vous avez un récipient beaucoup plus gros mais vous transportez votre carton.

LES ACTIVOS

« Avant de renverser l'eau dans le seau à votre retour, vous devez faire 3 tours sur vous-même, très vite. »
Vous avez toujours la main gauche dans la poche.

LES COCOONÈBES

« Avant de renverser l'eau dans le seau à votre retour, vous devez faire 3 tours sur vous-même, très vite. »
Vous avez un récipient plus petit, mais là, vous commencez en même temps que les autres.

LES SCRIBIENS

« Avant de renverser l'eau dans le seau à votre retour, vous devez faire 3 tours sur vous-même, très vite. »
Vous partez assis et devez vous rasseoir une fois en cours de route.

DEBRIEFING / REFLEXION

QUESTIONS

Demander à chaque équipe en 5 minutes de se concerter et noter au marqueur sur des grandes feuilles accrochées au mur (1 par groupe) :
« Quelle épreuve avez-vous gagnée ? Grâce à quoi ? Qu'avez-vous ressenti ? »
« Quelle épreuve avez-vous perdue ? À cause de quoi ? Qu'avez-vous ressenti? »

RESTITUTION

Tous ensemble avec un porte-parole par groupe.
- Chaque équipe présente aux autres son peuple ainsi que ses caractéristiques : Coup de pouce et Frein.
- Chaque équipe présente ses panneaux de restitution en insistant sur ce qui a permis la réussite et ce qui a été la cause des échecs.
- L'animateur reprend chaque épreuve pour identifier les 5 droits en jeu que l'on peut présenter en quelques mots, en revenant sur les Coups de Pouce et les Freins de chaque équipe.
- On note chaque droit sur une feuille blanche que l'on affiche à différents endroits de la salle.
- On demande à chaque joueur d'aller se placer sous le droit qu'il considère le plus important.
- On donne la parole aux uns et aux autres pour qu'une discussion s'engage autour de *« Quel est le droit le plus important ? »*. Il faut veiller à encourager cette discussion avec des questions telles que *« Et s'il fallait choisir ? »*
- À la fin de la discussion, demander quel serait l'idéal et essayer de parvenir à un consensus autour de la nécessité d'avoir accès à tous les droits et pas seulement à l'un ou à l'autre.

CONCLUSION

L'animateur demande alors aux équipes de découper l'archipel qu'ils ont sur leur fiche peuple.
Chaque équipe vient ensuite assembler son morceau avec les autres de façon à former l'archipel humaine de Pacha Mama (Cf shéma). L'animateur peut aussi les faire chercher un peu au moment de l'assemblage des morceaux.
L'animateur explique ensuite que la dignité c'est quand l'Homme a accès à l'ensemble de ces droits. Si on lui en enlève un, cela revient à l'amputer d'une partie de son corps.
- On pourra prendre des exemples liés à l'Afrique du Sud que l'on retrouvera dans le *Dossier Éducateurs « Droits fondamentaux et gouvernance »* . Il existe également des vidéos sur l'Afrique du Sud ou de présentation de partenaires du CCFD-Terre Solidaire qui interviennent sur les droits fondamentaux. N'hésitez pas à vous y reporter.

LE + ANIMATEUR

DIMENSION SPIRITUELLE

L'archipel de **PACHA MAMA** permet d'aborder de manière ludique l'accès aux droits fondamentaux.
À travers cet outil, nous invitons les jeunes à se rendre compte que c'est l'association de plusieurs droits formant un socle de base, qui permet à chacun de vivre dignement.
Mais que signifie vivre dignement, et donc que veut dire « dignité » ?
Voici une démarche spirituelle en trois étapes qui permet de faire le lien entre le contenu et la foi.

1. RÉFLEXION

En groupe de 3 ou 4 personnes, réfléchir aux questions suivantes :
« Pour moi, c'est quoi la dignité pour l'homme »
« Pour moi, c'est quoi la dignité pour Dieu et pour Jésus-Christ ? »
Faire écrire aux jeunes sur un morceau de papier, un mot qui représente la dignité.
Pensez à récupérer l'ensemble des papiers.

2. TEXTE

Lire le texte en groupe :

Nouveau Testament, Mathieu 25, 35-40 :
« J'ai eu faim, et vous m'avez donné à manger ; j'ai eu soif, et vous m'avez donné à boire ; j'étais étranger, et vous m'avez recueilli ; j'étais nu, et vous m'avez vêtu ; j'étais malade, et vous m'avez visité ; j'étais en prison, et vous êtes venus vers moi. Les justes lui répondront : Seigneur, quand t'avons-nous vu avoir faim, et t'avons-nous donné à manger ; ou avoir soif, et t'avons-nous donné à boire ? Quand t'avons-nous vu étranger, et t'avons-nous recueilli ; ou nu, et t'avons-nous vêtu ? Quand t'avons-nous vu malade, ou en prison, et sommes-nous allés vers toi »' Et le Roi leur répondra : Je vous le dis en vérité, toutes les fois que vous avez fait ces choses à l'un de ces plus petits de mes frères, c'est à moi que vous les avez faites. »

Faire le lien entre le texte et les expériences personnelles.

✍ QUESTIONS :
« Est-ce qu'il t'est déjà arrivé dans ta vie de venir en aide à une personne dans le besoin, que ce soit dans ta famille, avec tes amis ou des personnes inconnues ? »

✍ FAIRE LE LIEN VERS LA DIGNITÉ :
« Comment, à travers ce que dit Jésus, tu perçois la dignité de l'homme ? »

✍ CONCLURE PAR UNE PRIÈRE :
Seigneur, Toi qui est le Dieu de la vie et de l'espérance, aide-nous à ne pas fléchir face aux injustices et à l'absence de solidarité.
Aide-nous à toujours rester sur le chemin de la vérité et de la justice, pour défendre les droits de l'homme et pour défendre la dignité de la personne humaine.

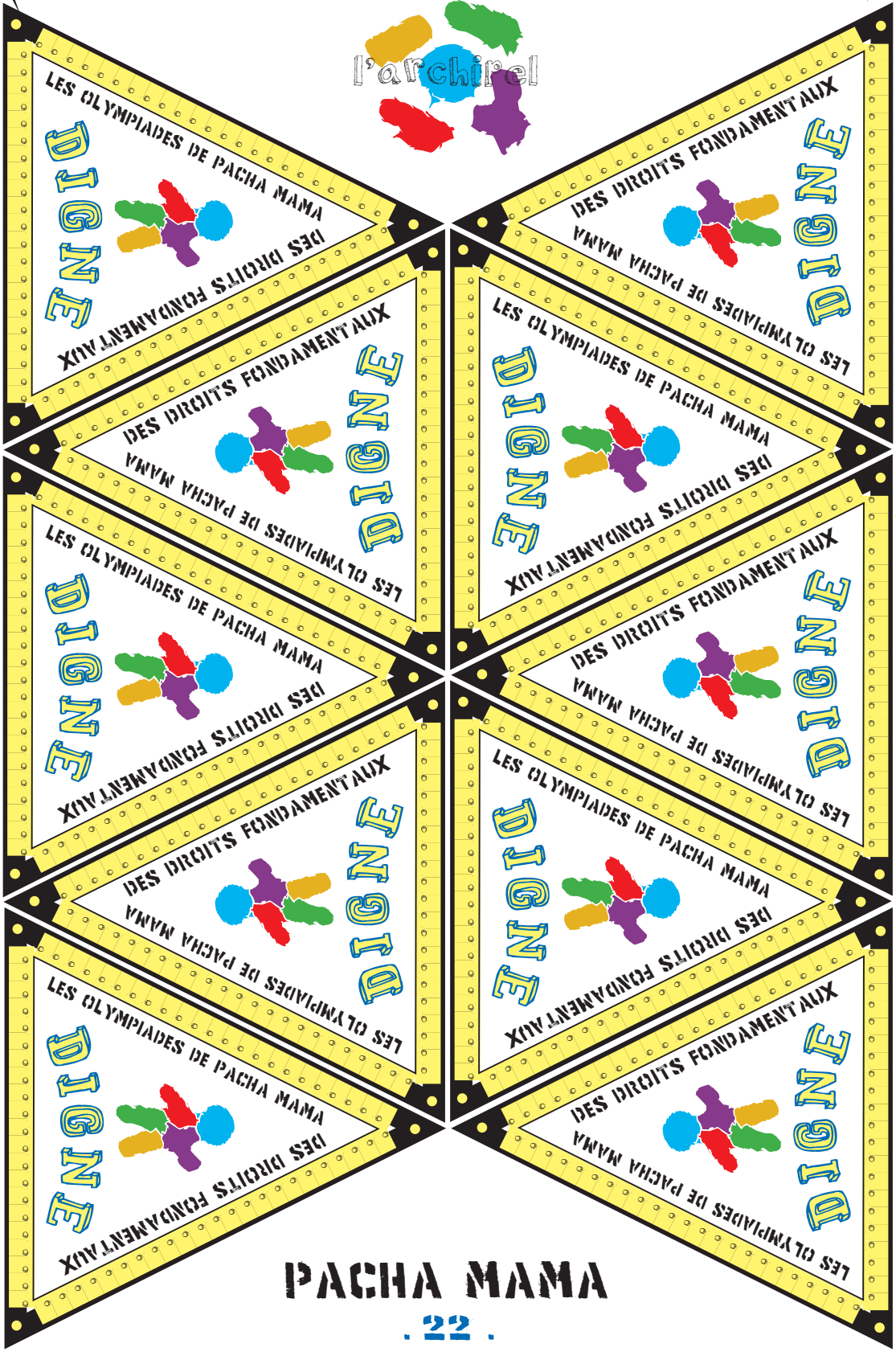
3. CONSTRUIRE DES INTENTIONS

En utilisant les papiers de la première partie (Réflexion), faire écrire des intentions de prière (pour une prière universelle, par exemple) sur le lien entre les droits fondamentaux et la dignité de l'homme.

DIGNES

À PHOTOCOPIER + À DÉCOUPER

Pour vivre DIGNEment !



« Agir au CCFD »

Le thème « Vivre ensemble dignement » est la déclinaison jeune du thème « Droits fondamentaux et gouvernance ». Il nous invite à habiter les lieux de gouvernance et à promouvoir l'accès au droit. Dans ce cadre, le CCFD-Terre Solidaire propose aux ados, de concrétiser la promotion du « Vivre ensemble dignement » par la mise en place d'une action phare et symbolique : LA DYNAMIQUE 50.

MÉCANIQUE DE L'ACTION

Cinquante bonnes raisons de défendre les droits.
Dans La Pacha Mama, les participants découvrent de manière ludique, 5 droits fondamentaux : l'alimentation, la santé, l'éducation, le logement et le travail.
Pour chacun de ces droits, nous avons décliné 10 bonnes raisons de défendre l'accès aux droits.
Pour plus d'informations, référez vous au Dossier Éducateurs *« Droits fondamentaux et gouvernance »* que vous trouverez dans toutes les Délégations diocésaines du CCFD-Terre Solidaire.

LA DYNAMIQUE 50

BUT

Réaliser une action visuelle et symbolique pour défendre les droits fondamentaux.

FORME

Une fresque autour du chiffre 50.

DESCRIPTION

Pour chaque bonne raison, il y aura un visuel (photo, dessin, citation…).

DÉROULEMENT

Rassembler l'ensemble des visuels et les insérer dans la fresque de façon à « habiller » le chiffre 50.

VALORISATION DE L'ACTION

Une fois la fresque terminée, une photo sera envoyée à l'adresse suivante :
bougetaplanete@ccfd.asso.fr
Le but sera de valoriser l'action en réalisant une grande bannière sur le site www.bougetaplanete.org regroupant l'ensemble des actions menées.

CCFD-Terre Solidaire
4, rue Jean-Lantier
75001 PARIS
Tél. 01 44 82 80 00
ccfd-terresolidaire.org

CRÉATION GRAPHIQUE : www.entrez-sans-frapper.com / ILLUSTRATIONS : © Adrien Fournier